



Reglamento de

Competencia Básquetbol

Secundaria

Juegos Deportivos

Nacionales Escolares

de la Educación

Básica 2025-2026

INDICE

REGLA UNO – EL JUEGO.....	4
REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO	4
Art. 2 Pista.....	4
Art. 3 Equipamiento.....	6
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	6
Art. 4 Equipos.....	6
Art. 5 Jugadores: lesión.....	8
Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos	9
Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos.....	9
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO.....	10
Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra.....	10
Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido.....	11
Art.10 Estado del balón.....	12
Art.11 Posición de un jugador.....	13
Art.12 Salto entre dos y posesión alterna.....	13
Art.13 Cómo se juega el balón	15
Art.14 Control del balón.....	15
Art.15 Jugador en acción de tiro	15
Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor.....	16
Art.17 Saque	17
Art.18 Tiempo muerto	18
Art.19 Sustituciones	20
Art.20 Partido perdido por incomparecencia	22
Art.21 Partido perdido por inferioridad.....	22
REGLA CINCO – VIOLACIONES.....	22
Art.22 Violaciones	22
Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego.....	23
Art. 24 Regate	23
Art. 25 Avance ilegal	24

Art. 26 Tres segundos	25
Art. 27 Jugador estrechamente marcado	26
Art.28 Ocho segundos.....	26
Art. 29 Veinticuatro segundos	26
Art.30 Balón devuelto a pista trasera	27
Art. 31 Interposiciones e Interferencias.....	28
REGLA SEIS – FALTAS	29
Art. 32 Faltas.....	29
Art.33 Contacto: principios generales	30
Art. 34 Falta personal.....	35
Art.35 Doble falta.....	35
Art.36 Falta antideportiva.....	36
Art.37 Falta descalificante.....	37
Art. 38 Falta técnica	37
Art. 39 Enfrentamientos	39
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES.....	40
Art. 40 Cinco faltas por jugador	40
Art.41 Faltas de equipo: Penalización.....	41
Art.42 Situaciones especiales.....	41
Art.43 Tiros libres.....	42
Art.44 Error rectificable	43
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA: OBLIGACIONES Y DERECHOS.....	45
Art.45 Árbitros, oficiales de mesa.....	45
Art. 46 Árbitro principal: Obligaciones y Facultades.....	45
Art.47 Árbitros: Obligaciones y Facultades	47
Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones	47
Art.49 Cronometrador: Obligaciones.....	48
Art.50 Operador del reloj de veinticuatro segundos: Obligaciones.....	49

Cualquier referencia que se haga en estas Reglas Oficiales de Básquetbol a un jugador, entrenador, árbitro, etc. El género masculino también hace mención al género femenino. Este hecho debe entenderse únicamente por razones prácticas.

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El Básquetbol lo juegan dos equipos de cinco jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste. El partido lo controlan los árbitros, oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

1.2 Canasta: La canasta en la que ataca un equipo es la de sus adversarios y la canasta que defiende es la suya.

1.3 Vencedor de un partido: El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.1 Terreno de juego.

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de veintiocho (28) metros de largo y quince (15) metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes.

2.2 Pista trasera.

La pista trasera de un equipo se compone de su propia canasta, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de ese equipo, las líneas laterales y la línea central.

2.3 Pista delantera.

La pista delantera de un equipo se compone de la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde más cercano a la canasta de los adversarios de la línea central.

2.4 Líneas.

Todas las líneas se trazarán en color blanco, de cinco (5) centímetros de ancho y claramente visibles.

2.4.1 Líneas limítrofes.

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego. Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en el banquillo, estará como mínimo a dos (2) metros del terreno de juego.

2.4.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre.

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde los puntos centrales de las líneas laterales. Se prolongará 14 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera. El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1.80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado deberá ser del mismo color que las zonas restringidas. Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1.80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados

en el punto medio de cada línea de tiros libres.

2.4.3 Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres.

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5.80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3.60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de ambas líneas de fondo. Las zonas restringidas son los espacios trapezoidales marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2.45 metros del centro de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas debe estar pintado de un solo color. Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres.

2.4.4 Zona de canasta de tres puntos.

La zona de canasta de tres puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:

- Dos (2) líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0.90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco de radio 6.25 metros medidos desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1.57 metros. El arco se une con las líneas paralelas. La línea de tres (3) puntos no forma parte de la zona de canasta de tres (3) puntos.

2.4.5 Zonas de banquillo de equipo

Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por dos (2) líneas. Y con 10 banquillos para suplentes y cuerpo técnico.

2.4.6. Líneas de saque

Las dos (2) líneas de 14 metros de longitud se deberán trazar fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8.32 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima o en campos de otras dimensiones en la línea de banda frente a la mesa de anotadores y en la prolongación de la línea de 6.25 metros.

2.5 Posición de la mesa de oficiales. sillas de sustitutos y Mesa de oficiales.

La mesa de oficiales y sus sillas deben colocarse sobre una plataforma.

Art. 3 Equipamiento

Se requerirá el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto Femenil Nº 6 varonil Nº 7

- Reloj de partido
- Marcador
- Dispositivo de veinticuatro (24) segundos
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- Dos (2) señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes entre sí
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición.

4.1.1 Un miembro de equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a la normativa del organizador de la competición, incluyendo las que regulan los límites de edad.

4.1.2 Un miembro de equipo está facultado para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.

4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:

- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no está en el terreno de juego, pero está facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando ha cometido cinco faltas y ya no está facultado para jugar.

4.1.4 Durante un intervalo de juego, se considera jugadores a todos los miembros de un equipo facultados para jugar.

4.2 Integrantes:

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Cada equipo deberá estar conformado de 12 jugadores (obligatorio), facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.

4.2.2 Se alinearán 6 jugadores por período, 5 en el terreno de juego y el sexto jugador deberá sustituir obligatoriamente en ese mismo período, tantas sustituciones sean posibles entre esos jugadores de no ser así perderá el juego por una falta administrativa, teniendo un marcador de 0 –2.

Cada jugador deberá jugar 2 períodos y descansar otros 2. Un jugador podrá jugar un tercer período para sustituir por sorteo a un jugador lesionado, descalificado o que haya acumulado 5 faltas y no existieran jugadores elegibles, aún en estas condiciones especiales el jugador deberá obligatoriamente jugar un período completo como sustituto.

4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:

- El árbitro hace la señal autorizando la entrada del sustituto en el terreno de juego.
- Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto de juego.

4.3 Uniformes.

4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo se compone de:

- Camiseta del mismo color (iguales) en la parte delantera y trasera. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. No se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Pantalones cortos del mismo color (iguales) en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.

4.3.2 Cada miembro del equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera siendo visibles para el árbitro.

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, veinte (20) centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, diez (10) centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de dos (2) centímetros.
- Los equipos usarán números del cuatro (4) al quince (15). Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a cinco (5) centímetros del número.

4.4 Otra indumentaria.

4.4.1 Si los dos equipos presentan uniformes iguales o muy parecidos el comité organizador proporcionará chalecos para diferenciar a un equipo y lo usará el equipo que pierda en un sorteo.

4.4.2. Los jugadores no podrán usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores. No se permite utilizar:

- Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
- Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).

Tocados, accesorios para el pelo o joyas.

Se permite utilizar:

- Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Mangas de compresión (antiembólicas).
 - Medias de compresión (antiembólicas) Si se emplean para la parte superior de la pierna deben acabar por encima de la rodilla; si se emplean para la parte inferior de la pierna, deben acabar por debajo de la rodilla.
 - Refuerzos en las rodillas, si están adecuadamente cubiertos.
- Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
- Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.

- ☐ Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.
- ☐ Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.

4.4.3 Los uniformes deberá llevar en la playera el nombre del estado o su abreviatura, se prohíbe publicidad de tabaco y bebidas alcohólicas.

Art. 5 Jugadores: lesión

5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.

5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.

5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.

5.4 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos, pueden entrar en el terreno de juego, con permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.

5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.

5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura. Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.

5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir a cualquier jugador dentro de la cancha por el jugador sustituto, si así lo desean

5.8 No podrá asistir al evento Nacional ningún jugador lesionado, si un equipo presenta a un jugador en estas condiciones perderá todos sus juegos programados; al menos que se presente la lesión y/o problema de salud durante los partidos programados en el Nacional.

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información durante el partido; sin embargo, sólo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté

parado.

6.2 El capitán informará al árbitro principal, inmediatamente después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica “Firma del capitán en caso de protesta”.

Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos

7.1 Cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador al menos veinte minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.

7.2 Cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta al menos diez minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.

7.3 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, miembros de equipo, son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos y a permanecer en las zonas de banquillo de equipo.

7.4 El entrenador y el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, sólo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

7.5 El entrenador o el entrenador ayudante, pero solo uno de ellos al mismo tiempo, está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banquillo de equipo. El entrenador ayudante no se dirigirá a los árbitros.

7.6 Si hay un entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.

7.7 El entrenador informará a uno de los árbitros del número de jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.

7.8 El capitán actuará como entrenador si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificativa, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador.

7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra

8.1 El partido constará de cuatro períodos de 10 minutos, en el cuarto periodo los 2 últimos minutos serán cronometrados si la diferencia es de 10 puntos o menor, de lo contrario será corrido el tiempo de juego hasta conseguir la mínima diferencia de 10 puntos.

8.2 Habrá intervalos de juego de dos minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.

8.3 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de diez minutos.

8.4 Un intervalo de juego comienza:

- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.

8.5 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer período, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás períodos, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.6 Si al final del tiempo de juego del cuarto período el tanteo está empatado, el partido continuará con periodos extra de cinco minutos, cronometrándose el último minuto de cada periodo extra, siempre y cuando la diferencia sea de 10 puntos o menor.

8.7 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del tiempo de juego.

8.8 Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar un período extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del período extra.

Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido

9.1 El primer período comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el salto entre dos.

9.2 Los demás períodos comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar y el sexto (6) jugador que es el sustituto obligatorio.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego. Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos de equipo y/o las canastas.

9.5 Antes del primer y tercer período, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.

9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.

9.7 En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto período.



9.8 Un período, período extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego.



Art.10 Estado del balón

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

10.2 El balón pasa a estar vivo cuando:

- Durante el salto entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

10.3 El balón queda muerto cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - otro tiro o tiros libres.
 - otra penalización (tiro o tiros libre y/o saque)
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
- Suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - un árbitro haga sonar su silbato.
 - la señal del reloj de partido suene indicando el final del período.
 - suene la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - Un árbitro hace sonar su silbato. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del período.
 - Suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.
- El balón está en el aire en un tiro libre cuando un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- Un jugador comete falta sobre cualquier adversario mientras el balón está bajo el control del adversario y se encuentra en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta. Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si:
 - Después de que un árbitro haga sonar su silbato se realiza una acción de tiro completamente nueva.
 - Durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período o suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

Art.11 Posición de un jugador.

11.1 La posición de un jugador se determina por el lugar que está ocupando sobre el suelo. Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de tres puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas

Art.12 Salto entre dos y posesión alterna

12.1 Definición de salto entre dos

12.1.1 Tiene lugar un salto entre dos cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre dos adversarios cualesquiera al comienzo del primer período.

12.1.2 Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno pueda obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2 Procedimiento del salto entre dos

12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie próximo a la línea central.

12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.

12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los dos oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores después de que alcance la altura máxima.

12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque el suelo.

12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

12.2.8 Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo) antes de que el balón haya sido tocado.

Una infracción de los Art. 12.2.1., 12.2.4., 12.2.5., 12.2.6. y 12.2.8. Es una violación.

12.3 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre cuál de los adversarios tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres).
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, no queda ninguna

penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.

- Va a comenzar cualquier período que no sea el primero.

12.4 Definición de posesión alterna

12.4.1 La posesión alterna es un método para que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un salto entre dos.

12.4.2 La posesión alterna:

- Comienza cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque.
- Finaliza cuando:
- El balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
- El equipo que realiza el saque comete una violación.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero durante un saque.

12.5 Procedimiento de posesión alterna

12.5.1 En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

12.5.2 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto tendrá derecho a la primera posesión alterna.

12.5.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier período comenzará el siguiente período mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

12.5.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

12.5.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.

12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- antes del comienzo de un período que no sea el primero; o
- durante el saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

Durante el partido, el balón sólo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

13.2 Regla

Un jugador no correrá con el balón, ni lo golpeará con el pie ni lo bloqueará con cualquier parte de la pierna intencionadamente, y tampoco lo golpeará con el puño. No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la pierna de manera accidental no es una violación.

Art.14 Control del balón

14.1. Definición

14.1.1 El control por parte de un equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

14.1.2 El control por parte de ese equipo continúa cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- Miembros de ese equipo se están pasando el balón.

14.1.3 El control por parte de ese equipo finaliza cuando:

- Un oponente obtiene el control.
- El balón queda muerto.
- El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.

Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

15.1.1 Se produce un lanzamiento a canasta o un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes. Se produce un palmeo cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes. Se produce un hundimiento cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos. El palmeo y el hundimiento también se consideran lanzamientos a canasta.

15.1.2 La acción de tiro: Comienza cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar lanzando, palmeando o hundiendo el balón hacia la canasta de los oponentes.

- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo.

15.1.3 Un movimiento continuó en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador en su intento de

lanzamiento.

- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.

Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla Encesta.

16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- Una canasta desde el tiro libre vale un punto.
- Una canasta desde la zona de tiro de dos puntos vale dos puntos.
- Una canasta desde la zona de tiro de tres puntos vale tres puntos.
- Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de dos puntos.

16.2.2 Si un jugador convierte accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá dos puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.

16.2.3 Si un jugador convierte intencionadamente un lanzamiento en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.

16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (tres décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último o único tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00.2 o 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un hundimiento directo del balón.

Art.17 Saque

17.1 Definición

17.1.1 Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, pasa el balón al terreno de juego.

17.2 Procedimiento

17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:

- El árbitro no esté a más de cuatro metros del jugador que realiza el saque.
- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.

17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

17.2.3 Se administrará el saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los períodos, con la excepción del primero.
- Después de uno o varios tiros libres de una falta técnica, antideportiva o descalificativa.

El jugador que efectúa el saque colocará un pie a cada lado de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, y tendrá derecho a pasar el balón a un compañero situado en cualquier lugar del terreno de juego.

17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto período y de cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque consiguiente se administrará en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales (ya no será en medio campo).

17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se administrará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.

17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de cinco segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de cinco segundos en lanzar el balón.
- No pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
- Exceptuando los saques desde su propia línea de fondo tras un cesto o un tiro libre válido, no se moverá una distancia total de más de un (1) metro desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o en ambas direcciones, antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

- No tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- No estarán a menos de un metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de dos metros entre la línea limítrofe y cualquier obstáculo.

17.4 Penalización Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el mismo lugar que el saque original.

Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el entrenador ayudante.

18.2. Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará un minuto.

18.2.2 Se puede conceder un tiempo muerto durante una oportunidad de tiempo muerto.

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un único o último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe una canasta, se convierte un tiro de campo.

18.2.4 Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

18.2.5 Se pueden conceder dos tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres en cualquier momento de la segunda mitad y uno durante cada período extra.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o período extra.

18.2.7 El tiempo muerto se concede al equipo cuyo entrenador lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se haya señalado ninguna infracción.

18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido cuando muestre 2:00 minutos o menos del cuarto periodo y de cualquier período extra, siempre y cuando la diferencia sea de 10 (puntos) o menor, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

18.3.1 Sólo el entrenador o el entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en la mesa de oficiales, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El período de tiempo muerto:

- Comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- Finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato y ordena a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto. Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo, cuarto o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y el personal de banquillo del equipo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo de equipo.

18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre.
- En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque. En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un sustituto para convertirse en jugador.

19.2 Regla

19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o único tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto periodo y de cualquier período extra.

19.2.3 Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

19.2.4 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha, a menos que:

- El equipo quede reducido a menos de cinco jugadores en el terreno de juego.

- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error



esté en el banquillo después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos últimos minutos del cuarto período o los dos últimos minutos de cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

19.3 Procedimiento

19.3.1 Sólo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) personándose en la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución, realizando la señal convencional con las manos, o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

19.3.3 Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le autorice a entrar en el terreno de juego.

19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banquillo sin informar al anotador o al árbitro.

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta falta o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato

19.3.7 (aproximadamente 30 segundos). Si a juicio del árbitro se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

19.3.8 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego que no sea el intervalo entre la primera y la segunda parte, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al partido.

19.3.9 Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:

- Está lesionado.
- Ha cometido sus cinco faltas.
- Ha sido descalificado. El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase de partido con el reloj en marcha.

19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre.
- En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.

- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrarse el saque.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla.

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- Quince minutos después de la hora programada para el inicio del partido, no se ha presentado o no puede presentar cinco jugadores y el sustituto preparados para jugar.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo.

20.2 Penalización

20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de veinte a cero (20 a 0).

Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

20.2.2 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla Un equipo perderá un partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo preparados para jugar sobre el terreno de juego es inferior a seis.

21.2 Penalización

21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de dos a cero a su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá un punto en la clasificación.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización El balón se concederá a los adversarios para un saque desde el punto más cercano al de la infracción, excepto directamente detrás del tablero, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego

23.1 Definición



23.1.1 Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

23.1.2 El balón está fuera del terreno de juego cuando toca:

- A un jugador u otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea limítrofe.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima del terreno de juego.

23.2 Regla

23.2.1 El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo o ser tocado por el balón antes de que este salga fuera del terreno de juego, incluso aunque el balón haya salido por haber tocado algo que no sea un jugador.

23.2.2

23.2.3 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, ese jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

23.2.4 Si un jugador sale del terreno de juego o pasa a su pista trasera durante un balón retenido, se produce una situación de salto.

Art. 24 Regate

24.1 Definición

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo o lo lanza intencionadamente contra el tablero.

24.1.2 Un regate comienza cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo o lo lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

Un regate finaliza cuando el jugador toca el balón con ambas manos a la vez o permite que descansa en una o ambas manos. Durante un regate se puede lanzar el balón al aire a condición de que toque el suelo o a otro jugador antes de que el que lo lanzó vuelva a tocarlo con las manos. No existe límite al número de pasos que puede dar un jugador mientras el balón no está en contacto con la mano.

24.1.3 Se considera un manejo defectuoso del balón el hecho de que un jugador pierda accidentalmente el control de un balón vivo en el terreno de juego y lo vuelva a recuperar.

24.1.4 Las siguientes acciones no constituyen regates:

- Lanzamientos sucesivos a canasta.
- Cometer un manejo defectuoso al inicio o al final de un regate.
- Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
- Arrebatarse el balón a otro jugador con un palmeo.
- Interceptar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.

24.2 Regla Un jugador no debe realizar un segundo regate después de haber concluido el primero a menos que haya perdido el control de un balón vivo en el terreno de juego entre ambos regates a consecuencia de:

- Un lanzamiento a canasta.
- Un toque del balón por parte de un adversario.
- Un pase o un manejo defectuoso en que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador.

Art. 25 Avance ilegal

25.1 Definición

25.1.1 Avance ilegal es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego, más allá de los límites definidos en este artículo.

25.1.2 Un pivote es el movimiento legal en el que un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie, mientras que el otro, llamado pie de pivote, permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.

25.2 Regla

25.2.1 Establecimiento del pie de pivote de un jugador que coge un balón vivo en el terreno de juego:

- Estático con ambos pies en el suelo:
 - En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.
- Estando en movimiento:
 - Si un pie está en contacto con el suelo, ese pie se convierte en pie de pivote.
 - Si ningún pie está en contacto con el suelo y el jugador cae apoyando ambos pies a la vez, en el momento en que levante uno el otro pie se convierte en pie de pivote.
 - Si ningún pie está en contacto con el suelo y el jugador cae sobre un pie, ese se convierte en el pie de pivote. Si el jugador salta apoyándose en ese pie y cae apoyando ambos a la vez, ninguno de los dos es pie de pivote.

25.2.2 Jugador que avanza con el balón tras haber establecido un pie de pivote mientras tiene control de un balón vivo en el terreno de juego: • estático con ambos pies en el suelo:

- Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
- Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar sobre el pie de pivote, pero ninguno de los dos pies puede volver a tocar el suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
- Mientras está en movimiento:
 - Para pasar o lanzar a canasta, puede saltar sobre el pie de pivote y caer con uno a ambos pies a la vez. A continuación, puede levantar uno o ambos pies, pero ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón abandone su(s) mano(s).
- Para iniciar un regate, no puede levantar el pie de pivote hasta que el balón abandone su(s) mano(s).
- Mientras se detiene cuando ningún pie es pie de pivote:
 - Para iniciar un regate, no puede levantar ningún pie hasta que el balón abandone su(s) mano(s).



- Para pasar o lanzar a canasta, puede levantar uno o ambos pies, pero no pueden volver al suelo hasta que el balón abandone su(s) mano(s).

25.2.3 Jugador que cae, está tumbado o sentado en el suelo

- Es legal que un jugador, mientras sostiene el balón, caiga al suelo y resbale o que, mientras esté tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.
- Es una violación si el jugador después rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Art. 26 Tres segundos

26.1 Regla

26.1.1 Un jugador no permanecerá más de tres (3) segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

- intente abandonar la zona restringida.
- esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.
- realice un regate para lanzar a canasta dentro de la zona restringida después de haber □ permanecido en ella durante menos de tres segundos consecutivos.

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar sobre la pista fuera de la misma.

Art. 27 Jugador estrechamente marcado

27.1 Definición Un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego está estrechamente marcado cuando un adversario establece una posición de defensa activa a una distancia inferior a un (1) metro.

27.2 Regla Un jugador estrechamente marcado debe pasar, lanzar o botar el balón en menos de cinco segundos.

Art.28 Ocho segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

- Un jugador obtiene el control de un balón vivo en su pista trasera,
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera, ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de ocho segundos.

28.1.2 El equipo ha pasado el balón a pista delantera cuando:

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene ambos pies completamente
- en contacto con su pista delantera.

- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera.
- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera
- del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, el balón y ambos pies del jugador que efectúa el regate están completamente en contacto con la pista delantera.

28.1.3 La cuenta de ocho segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera a consecuencia de:

- un balón que sale del terreno de juego.
- un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- una situación de salto.
- una doble falta.
- una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

Art. 29 Veinticuatro segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de veinticuatro segundos. O también cuando en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de veinticuatro segundos.

29.1.2 Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro segundos. Para que se considere un lanzamiento a canasta, se deben cumplir estas condiciones:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal de 24 segundos, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

29.1.3 Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de veinticuatro segundos y suena la señal estando el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación. Se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro, pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación. Se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón toca en el tablero (no el aro) o no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignora la señal y el juego continuará. Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

29.2 Procedimiento

29.2.1 Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo (dispositivo de 24 segundos reiniciado por error, etc.), o atribuible al equipo contrario al que controla el

balón, se concederá la posesión del balón al equipo que previamente tenía el control del balón con una nueva cuenta de veinticuatro segundos. Sin embargo, si a juicio de los árbitros se pone en desventaja al equipo contrario, la cuenta de veinticuatro segundos se reanudará desde donde se detuvo.

29.2.2 Si la señal de veinticuatro segundos suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará. No obstante, si a juicio de los árbitros se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el dispositivo de veinticuatro segundos y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1. El balón vivo que se encuentra en la pista delantera de un equipo pasa a la pista trasera cuando:

- Toca la pista trasera.
- Toca o es legalmente tocado por un jugador atacante que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.
- Toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.

30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera. Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques. No obstante, no se aplica cuando un jugador salta desde su pista delantera, establece un nuevo control de balón para su equipo en el aire y luego cae en su pista trasera.

30.2 Regla Un jugador cuyo equipo tiene el control de un balón vivo en su pista delantera no puede hacer que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.

30.3 Penalización Se concederá a los adversarios un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero.

Art. 31 Interposiciones e Interferencias

31.1 Definición

31.1.1 Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:

- Comienza cuando el balón abandona la(s) mano(s) de un jugador en acción de tiro.
 - Finaliza cuando el balón:
 - Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece en su interior o la atraviesa.
 - Ya no tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Toca el aro.
- Toca el suelo.

Queda muerto.

31.2 Regla

31.2.1 Se produce una interposición durante un tiro de campo cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro y:

- Está en trayectoria descendente hacia la canasta, o
- Después de haber tocado el tablero.

31.2.2 Se produce una interposición durante un tiro libre cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que:

- El balón ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
- El balón haya tocado el aro.

31.2.4 Se produce una interferencia cuando:

- Después de un tiro de campo o el último o único tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.
- Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro u otros tiros libres, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón la atraviese.
- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta o ha provocado que el balón entre en la canasta.
- Un jugador agarra el aro para jugar el balón.

31.2.5 Cuando:

- Un árbitro haga sonar su silbato mientras el balón se encuentra en las manos de un jugador en acción de tiro, o en el aire durante un lanzamiento de campo.
- Suene la señal del reloj de partido indicando el fin de un período mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento de campo, Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras tenga posibilidad de entrar en la canasta.

Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposiciones e interferencias.

31.3 Penalización

31.3.1 Si la violación la comete un jugador atacante, no se concederán puntos. Se concederá el balón al equipo contrario para que realice un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

31.3.2 Si la violación la comete un jugador defensor, se concederá al equipo atacante:

- Un punto cuando se tratase de un tiro libre.
- Dos puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de dos puntos.
- Tres puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de tres puntos. La concesión de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.

31.3.3 Si la interposición la comete un jugador defensor durante el último o único tiro libre se



concederá un punto al equipo atacante, seguido de la penalización de la falta técnica sancionada al jugador defensor.

REGLA SEIS – FALTAS

Art. 32 Faltas

32.1 Definición

32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.

32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará correspondientemente.

Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por:

- en la parte delantera por las palmas de las manos.
- en la parte trasera por las nalgas.
- en los laterales por la parte exterior de los brazos y piernas.

Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados.

La distancia entre los pies variará según la altura.

33.2 Principio de verticalidad

Durante el partido, cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (cilindro) en el terreno de juego que no esté ya ocupada por un adversario.

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador en el suelo y el espacio sobre él cuando salta verticalmente desde ese lugar.

En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto.

No se debe penalizar al jugador defensor por saltar verticalmente (dentro de su cilindro) o por tener sus manos y brazos extendidos por encima de él dentro de su propio cilindro.

El jugador atacante, esté sobre el suelo o en el aire, no provocará ningún contacto con el jugador defensor que esté en posición legal de defensa:

- Utilizando sus brazos para crearse más espacio (empujando).
- Extendiendo sus piernas o brazos para provocar un contacto durante o justo después de un lanzamiento a canasta.

33.3 Posición legal de defensa

Un defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa cuando:

- Encara al adversario y
- Tiene ambos pies en el suelo. Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente sobre él (cilindro), desde el suelo hasta el techo. Puede levantar los brazos y las manos sobre la cabeza o saltar verticalmente, pero debe mantenerlos en posición vertical dentro del cilindro imaginario.

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

Al defender a un jugador que controla el balón (que lo sostiene o lo bota), no se aplican los elementos de tiempo y distancia.

Un jugador con balón debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición inicial legal de defensa frente a él, aunque lo haga en una fracción de segundo.

El jugador defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa sin provocar ningún contacto antes de establecer esta posición.

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no puede extender los brazos, hombros, caderas o piernas para impedir que el jugador con el balón lo supere.

Al valorar una situación de carga/bloqueo que implique a un jugador con balón, el árbitro debe emplear estos principios:

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa encarando al jugador con balón y con ambos pies en el suelo.
- El defensor puede permanecer inmóvil, saltar verticalmente, moverse lateralmente o hacia atrás para mantener su posición inicial legal de defensa.
- Al desplazarse para mantener la posición inicial legal de defensa, puede levantar un instante uno o ambos pies del suelo siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, □ pero no hacia el jugador con balón.
- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se consideraría que el defensor ha llegado en primer lugar al lugar de contacto.
- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse dentro de su cilindro para evitar una lesión. En cualquiera de estas situaciones, se considerará que la falta ha sido provocada por el jugador con balón.

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

Un jugador que no tiene control de balón tiene derecho a desplazarse libremente sobre el terreno de juego y a situarse en cualquier posición que no esté ya ocupada por otro jugador.

Al defender a un jugador sin control de balón deben aplicarse los elementos de tiempo y distancia. Un defensor no puede ocupar una posición tan cercana a la trayectoria de un adversario en movimiento ni hacerlo de manera tan rápida que este último no tenga tiempo o distancia suficiente para detenerse o cambiar de dirección.

La distancia es directamente proporcional a la velocidad de adversario, nunca menos de uno paso normal.

Si un defensor no respeta los elementos de tiempo y distancia al adoptar su posición inicial legal de defensa y se produce un contacto con un adversario, el defensor será el responsable del mismo.

Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa puede desplazarse para defender a su adversario. No puede impedir que lo rebase interponiendo en su camino los brazos, hombros, caderas o piernas. Puede girarse, dentro de su cilindro, para evitar una lesión.

33.6 Jugador en el aire

Un jugador que ha saltado desde un punto del terreno de juego tiene derecho a volver a caer en el mismo lugar.

Tiene derecho a caer en otro punto del terreno de juego a condición de que la trayectoria y el lugar donde vaya a caer no estuvieran ya ocupados por un adversario en el momento de saltar.

Si un jugador salta y, al caer, su inercia le hace entrar en contacto con un adversario que ha adoptado una posición legal de defensa más allá del lugar de caída, el saltador es responsable del contacto.

Un jugador no debe interponerse en la trayectoria de un adversario después de que éste haya saltado. Colocarse debajo de un jugador que está en el aire y provocar un contacto suele constituir una falta antideportiva y en determinadas circunstancias puede ser una falta descalificativa.

33.7 Pantalla: legal e ilegal Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego. Una pantalla es legal cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba inmóvil (dentro de su cilindro).
- Tenía ambos pies en el suelo al producirse el contacto. Una pantalla es ilegal cuando el jugador que la efectúa:
- Estaba moviéndose al producirse el contacto.
- No concedió la distancia suficiente al establecer una pantalla fuera del campo de visión de un adversario inmóvil al producirse el contacto.
- No respetó los elementos de tiempo y distancia con un adversario en movimiento al producirse el contacto.

Si la pantalla se establece dentro del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como quiera, sin llegar a entrar en contacto.

Si la pantalla se establece fuera del campo de visión de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa debe permitir que el adversario dé un paso normal hacia la pantalla sin que se produzca un contacto. Si el adversario está en movimiento, deben aplicarse los elementos de tiempo y distancia. El jugador que efectúa la pantalla debe dejar espacio suficiente de modo que el adversario pueda esquivarla, deteniéndose o cambiando de dirección.

Un jugador que recibe una pantalla legal es responsable de cualquier contacto con el jugador que la ha efectuado.

33.8 Carga es el contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o chocar contra el torso de un adversario.

33.9 Bloqueo

Bloqueo es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario con o sin balón. Un jugador que intenta efectuar una pantalla comete una falta por bloqueo si el contacto se produce mientras se desplaza y su adversario está inmóvil o alejándose de él.

Si un jugador se despreocupa del balón, encara a un adversario y cambia de posición a medida que lo hace el adversario, es el principal responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que intervengan otros factores.

La expresión 'a menos que intervengan otros factores' se refiere a empujones, cargas o agarrones deliberados del jugador que sufre la pantalla.

Es legal que un jugador extienda sus brazos o codos fuera de su cilindro al adoptar una posición en el terreno de juego pero deberá mantenerlos dentro de su cilindro cuando un adversario intente rebasarlo.

Si los brazos o codos están fuera de su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

33.10 Zonas de semicírculo de no-carga

Las zonas de semicírculo de no-carga se trazan sobre el terreno de juego con el propósito de delimitar un área específica para valorar las situaciones de carga/bloqueo que se produzcan bajo la canasta.

En cualquier situación de penetración en el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por un contacto que provoque contra un defensor que esté situado dentro del semicírculo, a menos que el atacante emplee ilegalmente las manos, brazos, piernas o cuerpo, si dicho contacto ocurre cuando:

- el atacante tiene el control del balón mientras está en el aire
- intenta un lanzamiento de campo o pasa el balón, y el defensor tiene ambos pies dentro del área del semicírculo de no-carga

33.11 Tocar a un adversario con las manos y/o los brazos

Tocar a un adversario con las manos no constituye necesariamente una falta.

Los árbitros decidirán si el jugador que provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja. Si dicho contacto restringe de alguna manera la libertad de movimiento del adversario ese contacto es falta.

Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y coloca sus manos o brazos sobre un adversario, con o sin balón y permanecen en contacto con él, para impedir su avance.

Tocar o palpar reiteradamente a un adversario, con o sin balón, es falta, puesto que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.

Se considera falta del jugador atacante con balón si:

- Engancha o rodea con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- Empuja para evitar que el defensor juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio entre él y el defensor.
- Al realizar un regate, utiliza el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón. Se considera falta del jugador atacante sin balón que empuje para:
- Quedarse solo para recibir el balón.
- Impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- Crear más espacio entre él y el defensor.

33.12 Juego de poste

El principio de verticalidad (principio del cilindro) también se aplica al juego de poste.

El jugador atacante en la posición de poste y su defensor deben respetar los derechos de verticalidad (cilindros) respectivos.

Es falta que un atacante o defensor en la posición de poste empuje con el hombro o la cadera a su adversario para quitarle la posición o interfiera su libertad de movimiento mediante el uso de los brazos extendidos, hombros, caderas, piernas u otras partes del cuerpo.

33.13 Defensa ilegal por la espalda

Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás de un adversario. El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario por la espalda.



33.14 Agarrar

Agarrar es el contacto personal ilegal con un adversario que interfiere su libertad de movimiento. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo.

33.15 Empujar

Empujar es el contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar por la fuerza a un adversario con o sin balón.

Art. 34 Falta personal

34.1 Definición

34.1.1 Una falta personal es una falta de jugador que implica un contacto con un adversario, esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, caderas, piernas, rodillas ni pies, ni doblará su cuerpo en una posición 'anormal' (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.2 Penalización Se anotará una falta personal al infractor.

34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el

Art.41 (Faltas de equipo: Penalización).

34.2.2 Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y, además, se concederá un tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán dos tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán tres tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período o la señal del dispositivo de veinticuatro segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos o tres tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 Definición

35.1.1 Una doble falta es una situación en la que dos adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.2 Penalización Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanudará del siguiente modo: Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.



- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

Art.36 Falta antideportiva

36.1 Definición

36.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro, no constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.

36.1.2 Los árbitros deben valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar sólo la acción.

36.1.3 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
- Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), la falta es antideportiva.
- Si un jugador defensor provoca un contacto con un adversario por la espalda o lateralmente en un intento de impedir un contra ataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario, la falta es antideportiva.
- Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal) no es una falta antideportiva.

36.2 Penalización

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

36.2.2 Se concederán dos tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer período. El número de tiros libres será el siguiente:
 - Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán dos tiros libres.
 - Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá un tiro libre adicional.
 - Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos o tres tiros libres.

36.2.3 Un jugador será descalificado cuando cometa dos faltas antideportivas.

36.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 36.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificativa.

Art.37 Falta descalificativa.

37.1 Definición

37.1.1 Una falta descalificativa es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador o del personal de banquillo del equipo.

37.1.2 Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificativa será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo

sustituirá el capitán (CAP).

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta descalificativa al infractor.

37.2.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, podrá abandonar las instalaciones.

37.2.3 Se concederán dos tiros libres:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto. Seguidos de:
- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. Un salto □ entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

37.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán dos tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida y se concederá un tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos o tres tiros libres.

Art. 38 Falta técnica

38.1 Reglas de conducta

38.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores y el personal de banquillo con los árbitros, oficiales de mesa.

38.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

38.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

38.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.

38.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

38.2 Violencia

38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros deben atajarlos de inmediato.

38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores o personal de banquillo del equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o del personal de banquillo del equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego. Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor. Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica a la persona o personas implicadas.

38.3 Definición.

38.3.1 Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto y es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, oficiales de mesa o miembros del equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta.
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un hundimiento o que, a juicio del árbitro, intente lesionarse o lesionar a otro jugador.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el último o único tiro libre. Se concederá un punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor. (Si se produce una interferencia, se concede el punto, pero sin sancionar falta técnica.)

38.3.2 Una falta técnica del personal de banquillo del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

38.3.3 Un entrenador también será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con dos faltas técnicas a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con tres faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo del personal de banquillo del equipo.

38.3.4 Si un entrenador es descalificado según el Art.38.3.3, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificativa.

38.4 Penalización

38.4.1 Si la falta técnica la comete:

- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de

equipo.

- el personal del banquillo del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

38.4.2 Se concederán dos tiros libres a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer período.

Art. 39 Enfrentamientos

39.1 Definición Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos o más adversarios (jugadores y personal de banquillo del equipo).

Este artículo sólo se refiere al personal de banquillo del equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo que abandonen la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2.2 Sólo el entrenador y/o el entrenador ayudante están autorizados a abandonar la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no serán descalificados.

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador ayudante abandonan la zona de banquillo de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

39.3 Penalización.

39.3.1 Independientemente del número del personal de banquillo del equipo descalificado por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a personal de banquillo de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera.

Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

39.3.3 Todas las faltas descalificativas se registrarán como se describe en el apartado B.8.3. Y no contarán para las faltas de equipo.

39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que derivase en él, serán consideradas de conformidad con el Art.42 (Situaciones especiales).

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art. 40 Cinco faltas por jugador

40.1 Un jugador que haya cometido cinco faltas, personales y/o técnicas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en treinta segundos.

40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente cinco faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador ('B').

Art.41 Faltas de equipo: Penalización

41.1 Definición

41.1.1 Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro faltas en un período.

41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.

41.1.3 Todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

41.2 Regla

41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos tiros libres, en lugar de un saque.

41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

Art.42 Situaciones especiales

42.1 Definición Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete una falta o faltas adicionales.

42.2 Procedimiento

42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.

42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.

42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han cancelado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.

42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.

42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar cualquier penalización restante

42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.

42.2.7 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo. Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano a donde se cometió la primera infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

Art.43 Tiros libres

43.1 Definición

43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

43.2 Regla

43.2.1. Cuando se señala una falta personal el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo: El jugador objeto de la falta será el que los lance.

- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido cinco faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre, pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
- Soltará el balón antes de cinco segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas, cuya profundidad es de un metro. Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- No desconcertarán al lanzador con sus acciones.

43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de tres puntos hasta que concluya el tiro libre.

43.2.6 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de tres puntos.

Una infracción de los Art.43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 o 43.2.6 es una violación.

43.3 Penalización

43.3.1 Si se convierte un tiro libre y la violación la comete el lanzador el punto no será válido.

Se ignorará cualquier otra violación de cualquier jugador que se produzca justo antes, aproximadamente al mismo tiempo o tras la violación cometida por el lanzador del tiro libre.

Se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

43.3.2 Si se convierte el tiro libre y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador: El punto, si se convierte, será válido.

- Las violaciones se ignorarán. Si se trata del último o único tiro libre, el balón se concederá a los adversarios para que realicen un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.

43.3.3 Si no se convierte el tiro libre y la violación la comete:

- El lanzador o un compañero del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
- Un adversario del lanzador, se le concederá a este un nuevo tiro libre.
- Ambos equipos durante el último o único tiro libre, se produce una situación de salto.

Art.44 Error rectificable

44.1 Definición Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.

44.2 Procedimiento general

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.

44.2.2 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.2.3 Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su



descubrimiento.

44.2.4 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanudará en el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación.

44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador. Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- Si se sustituyó al jugador por estar lesionado, por haber cometido su quinta falta o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal ha firmado el acta.

44.2.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal firme el acta.

44.3 Procedimiento especial.

44.3.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho. Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y:
- El equipo con control de balón o con derecho al mismo en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o
- Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error. se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de descubrirse el error.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón o tiene derecho al mismo es el equipo contrario al que tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habérsele concedido por error el saque, se ignorará el error.

44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance el jugador equivocado. Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes

para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa.

45.1 Los árbitros serán un árbitro principal y uno o dos árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa.

45.2 Los oficiales de mesa serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del dispositivo de veinticuatro segundos.

45.3 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.

45.4 Los árbitros, oficiales de mesa dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.

45.5 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.

45.6 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art. 46 Árbitro principal: Obligaciones y Facultades

El árbitro principal:

46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.

46.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro segundos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

46.3 Elegirá el balón de juego entre los dos balones usados que por lo menos proporcionará el comité local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.

46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.

46.5 Administrará el salto entre dos al inicio del primer período y el saque de posesión alterna al inicio de los demás períodos.

46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.

46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.

46.8 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.

46.9 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, concluyendo así la vinculación de los árbitros con el partido. La autoridad de los árbitros comenzará cuando lleguen al terreno de juego veinte minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y finalizará cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del tiempo de juego.

46.10 Hará constar en el reverso del acta, antes de firmarla,

- Cualquier incomparecencia o falta descalificativa.
- Cualquier conducta antideportiva de los jugadores o del personal de banquillo del equipo que se



produzca antes de los veinte minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta. En tal caso, el árbitro principal deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.

46.12 Estará autorizado para aprobar y usar el equipamiento técnico, si estuviera disponible, con el fin de decidir, antes de firmar el acta, si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra y/o si dicho lanzamiento tiene una validez de dos o tres puntos.

46.13 Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.

Art.47 Árbitros: Obligaciones y Facultades

47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los banquillos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.

47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.

47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
- Consistencia en la aplicación del concepto de 'ventaja/desventaja'. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario. Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
- Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego,
- 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de una hora desde la finalización del partido.

47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de cinco minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comité organizador, el otro árbitro decidirá sobre la posible sustitución.

47.7 Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas



por el otro u otros árbitros.

47.8 Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no se pueden discutir ni ignorar.

Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones

48.1 El anotador dispondrá de un acta y guardará un registro de:

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas.
- relativa al cinco inicial, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa cinco faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un
- árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido dos faltas antideportivas y debe ser descalificado.
- Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o período extra.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.

48.2 El anotador también:

- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un período.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal sólo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

48.3 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

48.4 Si se descubre un error de anotación:

- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
- Al final del tiempo de juego, pero antes de la firma del árbitro principal, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro

principal debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art.49 Cronometrador: Obligaciones

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un período.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Avisará a los equipos y a los árbitros al menos tres minutos antes del inicio del tercer período.

49.2 El cronometrador medirá el tiempo de juego de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - Durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
 - Después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - Durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un período, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto periodo y de cualquier período extra.
 - Suena la señal de veinticuatro segundos mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá los tiempos muertos del siguiente modo:

- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido cincuenta segundos del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.

49.4 El cronometrador también medirá los intervalos de juego de este modo:

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el período anterior.
- Hará sonar su señal antes del primer y tercer períodos cuando queden tres minutos y un minuto y treinta segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden



treinta segundos para su inicio.

- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador del reloj de veinticuatro segundos: Obligaciones

El operador de veinticuatro segundos estará provisto de un dispositivo de veinticuatro segundos que manejará de la siguiente manera:

50.1 Iniciará o continuará la cuenta cuando;

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.

- En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego. Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de veinticuatro segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.

50.2 Siempre que un árbitro haga sonar su silbato a consecuencia de:

- Una falta o violación (no porque el equipo que no controla el balón provoque que el balón abandone los límites del terreno de juego),
 - Que se detenga el partido por cualquier razón válida del equipo que no tiene el control del balón
 - Que se detenga el partido por cualquier razón válida no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se ponga a los adversarios en desventaja, el dispositivo de 24 segundos:
1. Se detendrá y volverá a veinticuatro segundos, y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como: □ El balón entre legalmente en el cesto.
 - El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) □ Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera.
 - Se conceda a ese equipo uno más tiros libres.
 - La infracción a las reglas la cometa el equipo con control del balón.
2. Se detendrá, pero no volverá a veinticuatro segundos cuando se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de veinticuatro segundos muestre catorce segundos o más.
 3. Se detendrá y volverá a catorce segundos cuando se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de veinticuatro segundos muestre trece segundos o menos.

50.3 Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

- Un balón que sale de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

50.4 Apagará el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier período cuando:

- Cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de veinticuatro segundos en el reloj de partido.
- El reloj de veinticuatro segundos deba volver a catorce segundos en pista delantera siempre que el tiempo restante en el reloj de partido sea menor de catorce segundos.
- La señal de veinticuatro segundos no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.